

<https://www.historyextra.com/period/historical-inspiration-george-orwell-nineteen-eighty-four/>

3. Fatima Saleem. (2025). Synergy: International Journal of Multidisciplinary Studies, Vol. 2. Issue 4, 32-44. <https://doi.org/10.63960/sijmds-2025-2478>
4. John R. Hammond. (2004). H.G. Wells's The Time Machine: A Reference Guide. Greenwood Publishing Group.
5. Lela Zhamurashvili. (2014). Humanities and Social Sciences Review, 3(2), 139–154. <https://universitypublications.net/hssr/0302/html/toc.html>
6. Lisa Jadwin. (2009). Margaret Atwood's The Handmaid's Tale (1985): Cultural and Historical Context. The Handmaid's Tale: Critical Insights, 21-41.
7. Rick Margolis. (2008, September 2). A Killer Story: An Interview with Suzanne Collins, Author of 'The Hunger Games' | Under Cover. School Library Journal. <https://www.slj.com/story/a-killer-story-an-interview-with-suzanne-collins-author-of-the-hunger-games>
8. Spandan Mallick. (2025, April 1). Ray Bradbury's Burning Truths: Revisiting Fahrenheit 451 in the Modern Age. Medium. <https://spandanuo.medium.com/ray-bradburys-burning-truths-revisiting-fahrenheit-451-in-the-modern-age-9c2958ae05a1>

DOI 10.70286/EOSS-23.02.2026.002.57-60

## **ДИЗАЙН 1990–2000-Х: ЦИФРОВИЙ ПОВОРОТ, ІНТЕРФЕЙСИ ТА НАРОДЖЕННЯ UX-ПІДХОДУ**

**Вергунов Сергій Віталійович**

кандидат мистецтвознавства, професор,  
завідувач кафедри «Дизайну та інтер'єру»

**Вергунова Наталія Сергіївна**

кандидат мистецтвознавства, доцент,  
завідувач кафедри «Дизайну та 3D-моделювання»

**Коршунова Ксенія Валентинівна**

здобувачка вищої освіти бакалаврського рівня  
Харківський національний університет

міського господарства

імені О. М. Бекетова, Україна

**Анотація.** У статті проаналізовано трансформацію дизайнерської практики у 1990–2000-х роках крізь призму цифрового повороту, розвитку інтерфейсів та формування UX-підходу. Розглянуто соціокультурні й технологічні передумови переходу від матеріально орієнтованого дизайну до проектування цифрових середовищ і взаємодій. Особливу увагу приділено становленню графічних інтерфейсів користувача як нового дизайнерського об'єкта, еволюції вебдизайну та процесам стандартизації інтерфейсних рішень. Обґрунтовано, що народження

UX-підходу стало відповіддю на обмеженість суто функціонального розуміння юзабіліті та спричинило інтеграцію досліджень користувачів, дизайну взаємодії та оцінки емоційного досвіду. Зроблено висновок, що дизайн 1990–2000-х років заклав методологічні та концептуальні основи сучасного людиноорієнтованого дизайну цифрових продуктів і сервісів.

**Ключові слова:** цифровий дизайн; інтерфейс користувача; UX; user experience; дизайн взаємодії; вебдизайн; людиноорієнтований дизайн.

Дизайн 1990–2000-х років можна розглядати як період «цифрового повороту», у межах якого візуально-комунікативні практики, індустріальні методи проєктування та уявлення про «форму» дедалі більше визначалися не матеріальним об’єктом, а логікою взаємодії людини з цифровими системами. На відміну від попередніх етапів, коли дизайн переважно зосереджувався на предметності та стабільних типологіях речей, у 1990-х на перший план виходить інтерфейс як «місце зустрічі» користувача й технології: він задає спосіб доступу до функцій, структурує досвід, формує довіру та інтерпретації, а відтак стає ключовим носієм дизайнерської цінності. Саме в цей час відбувається інституалізація дисциплін, які нині об’єднують у широке поле HCI/interaction design: практики проєктування переміщуються від суто ергономічного оптимізування «зручності» до комплексного розуміння взаємодії як соціотехнічного явища, що розгортається у контексті, культурі, сценаріях використання та емоційній оцінці [2].

У 1990-х роках графічні інтерфейси (GUI) переходять у стадію масової стандартизації: «вікна–піктограми–меню–вказівник» (WIMP) закріплюються як домінантна парадигма, яка робить комп’ютерні системи доступними для широких груп користувачів і, водночас, переводить дизайн у режим проєктування знакових систем та операційних метафор. Це означає, що дизайнер працює не лише з формою екрана, а й із тим, як користувач «розуміє» систему: через назви, іконографіку, просторову організацію, правила навігації та зворотний зв’язок. У ретроспективному описі розвитку HCI підкреслюється, що дисципліна історично спирається на поєднання теоретичних моделей, професійних практик та спільноти, а її еволюція йде паралельно зі здешевленням і мініатюризацією обчислень, розширенням аудиторії та ускладненням соціальних наслідків цифрових технологій [2]. Отже, дизайн інтерфейсів у 1990-х поступово перестає бути «декорацією» до функції: він перетворюється на механізм керування складністю.

Водночас, саме 1990-ті є критичними для формування передумов UX-підходу: поява терміна «user experience» у професійному дискурсі пов’язана з усвідомленням обмеженості вузько трактованої «юзабіліті» як єдиного критерію якості. У наукових узагальненнях наголошується, що UX як концепт походить із 1990-х, але не має єдиного універсального визначення; натомість поле UX «збирається» з пов’язаних атрибутів, які описують взаємодію через користувача, систему та контекст, а також через типи переживань: ергономічні, когнітивні та емоційні [3]. Це зміщення важливе: критерії якості дизайну більше не

обмежуються тим, «чи можна виконати завдання», а включають питання «яке значення має взаємодія», «які емоції вона породжує», «наскільки цілісним є досвід», «чи узгоджені очікування та реальність». Паралельно відбувається накопичення емпіричних і методологічних знань про виміри UX у проектуванні: зокрема, показано, що академічні уявлення про UX-«виміри» не завжди збігаються з тим, що реально використовують практики, а тому консолідація знань стає умовою професіоналізації UX як сфери [1].

Ключовим технологічним каталізатором переходу від «інтерфейсів для комп'ютерів» до «інтерфейсів для життя» стає масове поширення Інтернету й вебу, що у 1990–2000-х радикально змінило логіку комунікації, інформаційної архітектури та візуальних кодів. Вебдизайн від початку був гетерогенним і експериментальним, однак з часом візуальні стилі та композиційні шаблони почали демонструвати історичну динаміку: формування «періодів» дизайну, які можна ідентифікувати та описувати. Дослідження, присвячені естетичній еволюції вебсайтів, пропонують розглядати розвиток вебвізуальності як послідовність дизайн-періодів, що корелюють із технічними можливостями, культурними трендами та практиками індустрії [5]. Подібно, великомасштабний аналіз «історії вебдизайну» за допомогою обчислювальних методів показує, що візуальний стиль вебу змінюється хвилеподібно, і ці зміни можна кількісно виявляти у довгих часових рядах [6]. Для теми 1990–2000-х це принципово: веб не лише створив новий «носій» дизайну, а й зробив дизайн процесом безперервних ітерацій, прив'язаним до оновлень, метрик поведінки та конкуренції за увагу.

У 2000-х, із переходом до динамічних вебсервісів, соціальних платформ і персоналізованих сценаріїв, UX-підхід починає функціонувати як інтегративна рамка, що поєднує дослідження користувачів, проектування взаємодії, тестування, аналітику та бренд-комунікацію у цифровому середовищі. У цей період дедалі очевиднішим стає тренд до уніфікації: успішні патерни взаємодії тиражуються, «хороші практики» перетворюються на стандарти, а конкуренція зміщується у тонші відмінності. Дослідження про «гомогенізацію вебдизайну» показує, що з середини 2000-х дизайн багатьох сайтів стає більш схожим (зокрема у макетах та структурі), що можна пояснювати як технологічними рамками (фреймворки, шаблони), так і інституційним закріпленням UX-норм та очікувань користувачів [7]. Наслідок цього двоякий: з одного боку, знижується когнітивне навантаження завдяки впізнаваності; з іншого звучується простір візуальної диференціації, а отже брендова ідентичність дедалі більше «працює» через поведінкові та досвідні характеристики.

На рівні теорії дизайну взаємодії 1990–2000-ті можна прочитувати як перехід від ідеалу «інтерфейс як інструмент» до ідеалу «інтерфейс як досвід і значення». У сучасних дисциплінарних узагальненнях цей зсув описується як рух від інженерного фокуса на юзабіліті та утилітарності (до і включно 1990-х) – до фокуса на переживанні, сенсі та цінностях, який стає визначальним у подальші десятиліття [4]. Власне, саме у 2000-х UX оформлюється як професійна

«мова» індустрії, що синхронізує інтереси бізнесу (конверсія, лояльність), технології (платформи, дані) та гуманітарного розуміння користувача (мотивації, контекст, емоції). Цей процес доцільно інтерпретувати як різновид «цифрового рефреймінгу»: дизайнери беруть рамки цифрових технологій, переосмислюють існуючі продукти й надають нові інтерпретаційні рамки результату, змінюючи саму логіку того, що вважається продуктом і цінністю [8]. Через це «народження UX» у 1990–2000-х є не лише історією терміна, а історією методологічної перебудови дизайну: від форми як статичного об’єкта – до форми як організації взаємодії, інформації та досвіду у часі.

### Список використаних джерел

1. Bongard-Blanchy K., Bouchard C., Bonnardel N., Lockner D., Aoussat A. User experience dimensions in product design: a consolidation of what academic researchers know and what design practitioners do // *Journal of Design Research*. 2015. Vol. 13, No. 2. P. 107–124. DOI: 10.1504/JDR.2015.069754.
2. Dix A. Human–computer interaction, foundations and new paradigms // *Journal of Visual Languages & Computing*. 2017. Vol. 42. P. 122–134. DOI: 10.1016/j.jvlc.2016.04.001.
3. Berni A., Borgianni Y. From the definition of user experience to a framework to classify its applications in design // *Proceedings of the Design Society*. 2021. Vol. 1 (ICED21). P. 1627–1636. DOI: 10.1017/pds.2021.424.
4. Höök K., Löwgren J. Characterizing Interaction Design by Its Ideals: A Discipline in Transition // *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*. 2021. Vol. 7, Issue 1. P. 24–40. DOI: 10.1016/j.sheji.2020.12.001.
5. Chen W., Crandall D. J., Su N. M. Understanding the Aesthetic Evolution of Websites: Towards a Notion of Design Periods // In: *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '17)*. New York: ACM, 2017. P. 5976–5987. DOI: 10.1145/3025453.3025607.
6. Doosti B., Crandall D. J., Su N. M. A Deep Study into the History of Web Design // In: *Proceedings of the 2017 ACM Web Science Conference (WebSci '17)*. New York: ACM, 2017. P. 329–338. DOI: 10.1145/3091478.3091503.
7. Goree S., Doosti B., Crandall D. J., Su N. M. Investigating the Homogenization of Web Design: A Mixed-Methods Approach // In: *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '21)*. New York: ACM, 2021. P. 1–14. DOI: 10.1145/3411764.3445156.
8. Wang G. Digital reframing: The design thinking of redesigning traditional products into innovative digital products // *Journal of Product Innovation Management*. 2022. Vol. 39, No. 1. P. 95–118. DOI: 10.1111/jpim.12605